

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Serial film adalah bentuk seni *audio-visual* yang memiliki dampak besar dalam membentuk pandangan, kebiasaan, dan budaya masyarakat. Dengan alur cerita yang dibagi ke dalam beberapa episode, serial film memberikan kesempatan lebih luas untuk menggali berbagai tema, mengembangkan karakter, dan mendalami konflik. Karena itu, serial film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk menyampaikan pesan sosial, nilai-nilai moral, hingga kritik terhadap berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat. Film dibuat sebagai cerminan kehidupan masyarakat dan ditampilkan di layar. Sebagai refleksi realitas, film berusaha menampilkan kehidupan apa adanya tanpa mengubah esensinya. Namun, film juga berfungsi sebagai representasi realitas, di mana kejadian-kejadian di dunia nyata dihadirkan kembali melalui berbagai kode, interpretasi, serta pengaruh budaya dan ideologi tertentu. (Wardani, 2022)

Menurut McQuail dalam (Novilia, 2019) Film memiliki peran yang sangat penting sebagai media yang mencerminkan realitas sosial dalam kehidupan masyarakat. Selain menjadi sarana hiburan yang telah lama dikenal, film juga berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan berbagai cerita, peristiwa, musik, drama, komedi, serta elemen teknis lainnya kepada khalayak luas. Di era digital, kemudahan akses terhadap serial film melalui platform *streaming* telah meningkatkan popularitasnya. Serial-serial dengan beragam tema mulai dari drama keluarga, *thriller*, hingga isu-isu kontemporer, seperti gender, ekonomi, dan

teknologi, semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan. Fenomena ini mencerminkan bahwa serial film tak hanya menjadi konsumsi hiburan saja, tetapi juga sebagai bentuk refleksi realitas kehidupan sehari-hari. Salah satu hal menarik dari serial film adalah kemampuannya menggambarkan kompleksitas emosi dan dinamika sosial secara realistis. Serial-serial modern sering mengangkat isu-isu yang relevan dengan kehidupan masyarakat, seperti tekanan hidup urban, hubungan interpersonal, hingga pengaruh teknologi terhadap gaya hidup. Dengan pendekatan sinematik yang kuat, serial film dapat menjadi medium yang efektif untuk memahami isu-isu tersebut sekaligus memberikan sudut pandang baru kepada penonton.

Kemajuan teknologi keuangan di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam kebiasaan belanja masyarakat. Kini, konsumen dapat membeli barang atau layanan terlebih dahulu dan membayarnya di kemudian hari dalam jangka waktu tertentu, yang dikenal dengan sistem *Paylater*. *Paylater* adalah inovasi terbaru dalam sistem pembayaran yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai transaksi pembelian dengan sistem cicilan tanpa perlu memiliki kartu kredit. Layanan ini merupakan bagian dari fasilitas keuangan yang telah terdaftar dan berada di bawah pengawasan Otoritas Jasa Keuangan (OJK), sehingga keamanannya lebih terjamin (Imtihani et al., 2024). Meski menawarkan kemudahan dalam mengatur keuangan, fitur ini juga dapat mendorong perilaku konsumtif, termasuk kecenderungan berbelanja secara impulsif tanpa pertimbangan matang.

Menurut Barrat dan Patton dalam (Hilva Mawardi, 2018), impulsivitas adalah karakteristik yang dapat membedakan antara kepribadian normal dan gangguan kepribadian yang lebih ekstrem dalam populasi klinis. Impulsivitas digambarkan sebagai kecenderungan untuk merespons rangsangan, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan, secara cepat dan tanpa perencanaan, tanpa mempertimbangkan dampak negatif yang mungkin terjadi, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Perilaku impulsif, yang terlihat dari kebiasaan berbelanja tanpa pertimbangan matang atau analisis kebutuhan, kerap dikaitkan dengan penggunaan layanan *Pay Later*. Dampak dari fenomena ini tidak hanya terbatas pada kondisi finansial individu, tetapi juga berpengaruh pada aspek psikologis, sosial, dan ekonomi secara lebih luas. Dalam budaya populer, isu ini semakin menjadi sorotan dan sering diangkat dalam berbagai karya kreatif, termasuk dalam serial *Pay Later* yang disutradarai oleh Surya Ardy Octaviand.

Diadaptasi dari novel *Pay Sooner or Later* karya Adrindia Ryandisza, serial *Pay Later* sukses menyajikan kisah yang menggambarkan realitas kehidupan masyarakat urban saat ini. Serial ini menyoroti dinamika kehidupan di kota besar yang penuh dengan tekanan ekonomi dan gaya hidup konsumtif, yang kerap mendorong individu untuk mengambil keputusan keuangan secara impulsif.

Melalui alur cerita yang tajam dan karakter yang relatable, *Pay Later* mengeksplorasi dampak layanan *buy now, Pay Later* (BNPL) terhadap kehidupan individu. Konflik yang muncul dalam serial ini menjadi cerminan nyata dari bagaimana kemudahan teknologi, seperti aplikasi pembayaran digital, dapat memengaruhi kebiasaan konsumsi. Hal ini diperparah oleh tekanan sosial yang

mendorong individu untuk selalu “tampil” sesuai standar gaya hidup tertentu, meski harus berhutang.

Salah satu tema menarik yang diangkat adalah lemahnya literasi keuangan di kalangan masyarakat urban. Serial ini menyoroti bagaimana kurangnya pemahaman terhadap manajemen keuangan pribadi dapat menyebabkan perilaku impulsif dalam pengeluaran, yang berujung pada lingkaran utang. Dengan narasi yang kuat, serial ini mengajak penonton untuk merenungkan pentingnya literasi keuangan sebagai benteng dalam menghadapi arus teknologi finansial yang semakin maju.

Selain itu, *Pay Later* juga memperlihatkan dinamika psikologis yang sering kali diabaikan. Pengaruh lingkungan, seperti persaingan di dunia kerja maupun di media sosial, menjadi salah satu faktor utama yang mendorong seseorang untuk menggunakan layanan BNPL. Serial ini tidak hanya menyajikan drama yang menghibur, tetapi juga memberikan ruang refleksi bagi penonton untuk memahami dan mengevaluasi keputusan finansial mereka sendiri.

Sebagai produk budaya, *Pay Later* berfungsi ganda sebagai hiburan sekaligus kritik sosial. Dengan mengangkat isu-isu yang jarang dibahas secara populer, serial ini berkontribusi pada peningkatan kesadaran akan pentingnya literasi keuangan di era modern. Melalui pendekatan naratif yang menarik, *Pay Later* bukan hanya sebuah tontonan, tetapi juga alat edukasi yang relevan bagi masyarakat urban.

Serial ini juga memberikan peluang bagi diskusi lebih lanjut di ranah akademik dan profesional, khususnya dalam menganalisis perilaku konsumen. Studi mengenai pengaruh layanan BNPL terhadap kehidupan individu dapat menjadi topik yang menarik bagi peneliti di bidang psikologi, sosiologi, dan ekonomi.

Dalam hal ini, *Pay Later* membuktikan bahwa seni dapat menjadi medium yang efektif untuk menggugah kesadaran dan menciptakan perubahan sosial.

Penelitian terhadap serial ini penting untuk memahami bagaimana perilaku impulsif direpresentasikan melalui elemen naratif seperti alur cerita, karakter, dialog, dan visualisasi. Dengan menganalisis serial *Pay Later*, dapat diungkapkan bagaimana budaya konsumtif dibentuk dan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi keuangan serta bagaimana pesan sosial disampaikan kepada audiens.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi perilaku impulsif dalam serial *Pay Later* dengan pendekatan analisis naratif. Penelitian ini diharapkan mampu menyajikan wawasan mendalam mengenai keterkaitan antara budaya populer, perilaku konsumtif, dan pengaruh teknologi keuangan, sekaligus memperluas referensi dalam literatur akademik di ranah studi budaya dan komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini yaitu tentang representasi *impulsive buying* dalam serial *Pay Later* yang dimana perilaku impulsif direpresentasikan dalam serial *Pay Later* melalui elemen-elemen visual dan naratif.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian kali ini Menganalisis bagaimana representasi perilaku impulsif ditampilkan dalam serial drama *Pay Later* melalui pendekatan semiotika dengan mengidentifikasi elemen-elemen tanda (simbol, ikon, indeks) yang digunakan dalam serial serta menginterpretasikan pesan-pesan yang ingin disampaikan pembuat serial terkait perilaku impulsif, baik dari segi narasi maupun visual.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam bidang studi komunikasi, khususnya dalam menganalisis bagaimana tanda dan simbol dimanfaatkan untuk merepresentasikan perilaku manusia dalam media. Dengan menggunakan pendekatan semiotika, penelitian ini berupaya menganalisis bagaimana makna dibangun dan dikomunikasikan melalui berbagai elemen visual, teks, serta konteks yang menyertainya.

Melalui analisis semiotika, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pemahaman makna yang tersurat dalam media, tetapi juga menggali makna tersirat yang mungkin tidak langsung terlihat oleh audiens. Hal ini memungkinkan kajian yang lebih mendalam mengenai bagaimana perilaku manusia dikonstruksikan, dipersepsikan, serta diinterpretasikan dalam berbagai bentuk media, baik itu film, iklan, media sosial, maupun berita.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur akademik mengenai komunikasi visual dan representasi dalam media. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi akademisi, praktisi komunikasi, serta masyarakat umum yang tertarik dalam memahami peran semiotika dalam menganalisis pesan-pesan media dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi cara pandang serta perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan wawasan kepada para kreator konten dan pembuat drama tentang bagaimana representasi perilaku impulsif dapat memengaruhi persepsi dan perilaku penonton.
2. Menyediakan sudut pandang tambahan bagi psikolog atau konselor dalam memahami bagaimana media menggambarkan dan mungkin memengaruhi perilaku impulsif individu, sehingga dapat digunakan dalam pengembangan strategi intervensi atau edukasi.
3. Membantu masyarakat lebih kritis terhadap pesan-pesan dalam media, khususnya bagaimana perilaku impulsif direpresentasikan dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari.